KONAMI

# 公式ルールブック

VERSION 3.0

# 目次



## 第1章 対戦の準備



## 第2章 カードの種類と使い方



## 第3章 ゲームの遊び方

# contents

## 第4章 戦闘とチェーン



## 第5章 その他のルール

## 遊戯王
## ファイブディーズ
## オフィシャルカードゲームとは？

このゲームは、「週刊少年ジャンプ」に連載されていたマンガ「遊☆戯☆王」に登場するカードゲームを作品中の設定に基づいてカードゲーム化したものです。
さまざまなモンスターや魔法・罠のカードを駆使しながら敵モンスターを打ち負かし、相手のライフポイントを0にして勝利することがこのゲームの目的です。

また使用するカードには、たくさんの種類が存在します。本商品に入っているカードだけでも遊ぶことはできますが、パックを購入したり、友達とカードを交換していくことによって、あなたのデッキはどんどん進化していくことでしょう。

本書は「遊戯王ファイブディーズ オフィシャルカードゲーム」の公式ルールブックです。公認大会などで適用される「マスタールール」について解説していますので、ゲームを正しく遊ぶためにも、初めて挑戦する方は本書を読んでおくことをおすすめします。

※本書に掲載されているカード画像は説明用であり、全て本商品に含まれているわけではありません。

# ゲームの特徴

## 自分だけのデッキを作ろう

たくさんの種類のカードの中から、あなたが選んだカードでデッキ（ゲームで使用するカードの束）を構成し、ゲームで使用することができます。こうやって作られた各プレイヤーのデッキ構成は、まさに千差万別。そのため、ひとつの決まった攻略法は存在せず、遊ぶたびにエキサイティングなゲーム展開が楽しめます。

## 多彩なモンスターと華麗なコンボでバトル

それ一枚では戦力に欠けるカードでも、他のカードとあわせて使うことによって、強力な効果を発揮することがあります。数あるカードから自分だけのコンボを見つけ出し、それを実戦に活用する楽しみがあります。

## パックシリーズでデッキ強化

定期的に発売されるパックシリーズは、あなたのデッキやコンボアイデアに新たな可能性を与えてくれます。新たなパックが発売されるたびに戦いは進化し、いつまでも新鮮な気持ちで遊ぶことができます。

第1章 対戦の準備

## 対戦に必要な物

### ■デッキ ………………… (40枚以上60枚以下)

デッキとは、自分がデュエルで使用するカードの束のことをいいます。以下のルールを守れば、自分の好みのカードを使って自由なデッキを作ることが可能です。
(本商品はこのまま遊べる構成になっています。)

●デッキのカード枚数は40枚以上60枚以下
●同じ名前のカードはデッキ・エクストラデッキ・サイドデッキと合わせて3枚までしか入れることができない

この他にも、大会などで行われる公式デュエルの場合は、「禁止カード・制限カード・準制限カード」が設けられています。(詳しくは45ページ)

デッキを作る際のコツは、できるだけカード枚数を40枚程度にしておくこと。これは、枚数が多くなると狙いのカードが引きにくくなり、作戦が立てづらくなるためです。

### ■エクストラデッキ ………………… (15枚以下)

エクストラデッキとは特殊な方法で召喚する事ができる「融合モンスター」と「シンクロモンスター」で構成するデッキです。(融合デッキと表記されている場合もあります。) エクストラデッキの構築には、以下のルールがあります。

●エクストラデッキのカード枚数は15枚以下でなければならない

●入れられるカードの種類は「融合モンスター」「シンクロモンスター」のみ

## ■サイドデッキ……………………（15枚以下）

サイドデッキとは、デッキ調整用の予備カードです。デュエル中では使うことはできませんが、3回勝負のマッチ戦ではデュエルとデュエルの合間で、戦略に応じてデッキ・エクストラデッキのカードと入れ替えることができます。サイドデッキのカード枚数は15枚以下でなければならず、入れ替える前と後の枚数は等しくなければなりません。

## ■場合によって必要な物……………………

**【コイン】**

カードの中には、コインを使って効果の判定を行うものがあります。

**【サイコロ】**

コイン同様、サイコロを使って効果の判定を行うカードも存在します。本ゲームで使用するのは、1から6の目がある、6面サイコロです。

**【カウンター】**

カードの効果にしたがって、ターンやパワーアップなどポイントを数えておくための目印です。

**【モンスタートークン】**

カードの効果によりモンスターの代わりに使うものです（詳しくは46ページ）。攻撃表示・守備表示が分かりやすいものを使用しましょう。

## ■あると便利な物……………………

**【計算機】**

ダメージの計算は、計算機があるととても便利です。

**【カードプロテクター】**

折れやキズなどからカードを守ります。使用する場合はカードが判別できないよう、すべて同じプロテクターを使用してください。

## デュエルフィールド

デュエルフィールドは、対戦中に出したカードや使用したカードを置くためのものです。それぞれのカードは置き場所と名称が定められています。

ストラクチャーデッキなどのセットに同梱されているフィールドは、自分側のフィールドのみを表している半面仕様です。実際に遊ぶ場合は、相手のフィールドと向かい合わせてデュエルを行ってください。

また、カードを置く位置さえ覚えてしまえば、デュエルフィールドを使わなくてもデュエルをすることは可能です。

召喚したモンスターカードを出す場所です。フィールドには最大5体までモンスターを出すことができます。モンスターの表示形式は、表側攻撃表示、表側守備表示、裏側守備表示の3種類が基本。攻撃表示はカードを縦に、守備表示の場合はカードを横に置きます。

**2 魔法&罠カードゾーン**

魔法と罠カードを発動する際に置く場所です。発動せずに裏側に伏せて置いておくこともできます。置ける枚数は最大5枚までです。魔法カードを発動する場合は一旦ここにカードを置くので、すでに5枚置いてある状態では新たに魔法を使うことはできません。

**墓地**

戦闘で破壊されたモンスターカードや使い終わった魔法、罠カードを置いておく場所です。表向きでカードを置きます。墓地のカードは自分、相手にかかわらず、デュエル中いつでも確認することが可能ですが、この際カードの置かれた順番を入れかえてはいけません。

## 相手フィールド

**4 デッキゾーン**

自分のデッキを裏側にして置いておく場所です。プレイヤーは、ここからカードを引いて自分の手札にします。基本的にカードの効果などでデッキの中身を確認した場合は、その効果処理後にデッキをシャッフルしてから再びデッキゾーンへ戻します。

**5 フィールドカードゾーン**

魔法カードの「フィールド魔法」といわれる種類はここに置かれます。このカードは魔法&罠カードゾーンの5枚の中には含まれません。ただし、全フィールド上に1枚しか存在できず、新しいフィールド魔法を発動すると、古いカードは自動的に破壊されます。

**6 エクストラデッキゾーン**

「融合モンスター」と「シンクロモンスター」を使用する場合、メインのデッキとは別にこのカードだけのエクストラデッキを作り、裏側で置きます。エクストラデッキのカード枚数は15枚以下で、メインのデッキの枚数としてはカウントされません。

# モンスターカード

## カードの見方

1 カード名
3 属性
2 レベル
7 モンスター情報
5 カードナンバー
4 種族
6 攻撃力 守備力

暗黒騎士ガイア
ATK/2300 DEF/2100

### 1 カード名

カードの名前が表示されています。ルール上ではイラストが違っていても、カード名が同じならば同じカードとしてカウントします。

### 2 レベル

モンスターのレベルを表しています。レベル5以上は召喚する際にリリース（墓地に送ること）するモンスターが必要になります。

## 3 属性

モンスターは主に右の6種類の属性に分かれています。魔法や罠カードの中には、特定の属性のみに影響を与えるものも存在します。

闇
## 4 種族

モンスターは多くの種族に分かれています。また特定の能力を持ったモンスターには、能力名がここに表示される場合があります。

### 種族の一部

| | | |
|---|---|---|
| 魔法使い | 悪魔 | 機械 |
| ドラゴン | 天使 | 水 |
| アンデット | 昆虫 | 炎 |
| 戦士 | 恐竜 | 岩石 |
| 獣 | 海竜 | 植物 |

## 5 カードナンバー

パックシリーズと、そのシリーズ内での通し番号が記されています。カード整理やデータ検索の際にはここを見ると便利です。

## 6 攻撃力・守備力

ATKはモンスターの攻撃力、DEFは守備力を表しています。この数値が高いほど、モンスター同士の戦闘では有利になります。

## 7 モンスター情報

通常モンスターではそのモンスターの性格や特徴などの解説、その他のモンスターではカードの効果や使用法が記されています。ここに書かれている効果モンスターなどの特殊能力は、基本的に裏側表示でフィールドに置かれている場合は効果が発揮できないので注意しましょう。

## モンスターカードとは？

モンスターカードはバトルフェイズにおいて、相手モンスターとの攻防や相手プレイヤーへの攻撃を行うカードです。一般にデュエルの戦いの基本は、このカードを使ったモンスターバトルにあります。

その種類は非常に多く、実にさまざまなカードが存在しています。単純な戦闘だけなら攻撃力や守備力が高いカードが強いことになりますが、攻撃力や守備力が低くても特殊な能力を発揮するカードもあり、こういったカードをいかに上手に使うかということも勝負のカギとなります。

ここからはモンスターカードを種類別に紹介しましょう。



### 通常モンスター

特別な能力を持たない基本モンスターです。特殊能力がないかわりに、効果モンスターと比べると攻撃力・守備力の高いモンスターが多く存在します。また、一部の効果モンスターに見られるような使用制限が一切ないので、使い勝手はモンスターの中でもナンバー1です。あらゆる場面で活躍してくれるでしょう。

## 効果モンスター

モンスターでありながら、魔法カードのような効果を発揮することができるのが効果モンスターです。効果は処理の方法によって、大きく以下の5タイプに分かれています。

- リバース効果
- 永続効果
- 起動効果
- 誘発効果
- 誘発即時効果

### [リバース効果]

カードが裏側表示から表側表示になったときに自動的に発動する効果です。プレイヤーが反転召喚する場合と、裏側モンスターが戦闘やカードの効果によって表側表示になるケースはすべて「リバース」と呼ばれ、リバース効果の発動条件となります。裏側表示なので相手は正体がわからず、うかつに手を出すと効果が発動してしまうため相手にとっては厄介な存在です。

**例** リバース：相手フィールド上に存在するモンスター1体を破壊する。

## [永続効果]

そのモンスターがフィールド上で表側表示になっている限り、効果が継続します。この効果には発動のタイミングはなく、モンスターが表側表示でフィールドに出現した時点で効果は適用され、存在しなくなった時点で効果が無くなってしまうのが特徴です。

有効に活用するためには、戦闘などでこのカードがすぐ破壊されないような工夫をしましょう。

> **例** このカードがフィールド上に表側表示で存在する限り、～する。

## [起動効果]

発動を宣言して使うことができる効果です。この効果は基本的に自分のメインフェイズでのみ発動することができます。（フェイズについては29ページ以降を参照）効果を発動する際に、手札を捨てる、リリースするなどのコストが必要なカードも存在します。

自分で発動のタイミングを決められるため、コンボ攻撃に組み込みやすい効果です。

> **例** モンスター１体をリリースする事で、～する。

## ［誘発効果］

「スタンバイフェイズ時」や「モンスターが破壊された時」など、そのモンスターカードが定めたタイミングで発動する効果です。

相手に事前に察知されやすく対策されてしまいやすい効果ですが、他のカードの効果や自分のプレイング次第でその発動条件を引き出し、狙ったタイミングに発動させることも可能です。

例　相手のライフポイントに戦闘ダメージを与えた時～する。

## ［誘発即時効果］

使用タイミングは限定されているものの、相手のターンでも任意に発動させることが可能な特別な効果です。この効果だけは、効果モンスターであるにもかかわらずスペルスピードが2に設定されています。（スペルスピードについては40ページ以降を参照）

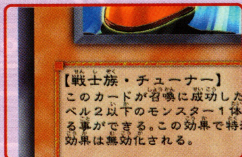
罠カードのようにカードの存在は気づかれにくく、相手に予想外の効果を与えることができます。

例　この効果は相手ターンでも発動する事ができる。

## シンクロモンスター

シンクロモンスターカードとは、メインのデッキとは別の「エクストラデッキゾーン」に置き、自分フィールド上に表側表示で存在するチューナーと1体以上のモンスターのレベル合計が等しい場合に特殊召喚できるモンスターです。フィールド上モンスターのレベルの合計で召喚できるため、いきなり強力なモンスターを召喚することが可能です。

## シンクロ召喚に必要なチューナー

シンクロ召喚には種族の横に【チューナー】と記載されたモンスターが必要です。フィールド上のチューナーと他のモンスターのレベル合計で召喚可能なシンクロモンスターが決まります。

チューナー

## [シンクロ召喚の手順]

**1** 自分ターンのメインフェイズに、自分フィールド上に表側表示で存在するチューナーとその他のモンスター1体以上のレベル合計が、召喚したいシンクロモンスターのレベルと等しくなった時にシンクロ召喚することを宣言します。その他のモンスターは何体でもかまいません。

**2** 召喚するシンクロモンスターのレベルとレベルの合計が等しくなるように、チューナー1体とその他のモンスターをシンクロ素材として墓地に送ります。基本的に、チューナーは必ず1体でなくてはいけません。

**3** フィールド上のモンスターが墓地に送られた後、エクストラデッキからシンクロモンスターをフィールド上へ表側攻撃表示か表側守備表示で出します。

## 融合モンスター

融合モンスターはメインのデッキとは別の「エクストラデッキゾーン」に置いてあり、そのカードに明記されている特定のモンスターと、魔法カード「融合」等を使って呼び出すことができる特殊なモンスターです。攻撃力は全モンスターの中でもトップクラスで、特殊能力を持っているものも存在します。

### [融合召喚の手順]

**1** 融合モンスターカードに記されている召喚の素材となるモンスターが、フィールドまたは手札の中で全てそろっている時に「融合」カードを発動。発動を宣言して「融合」カードを魔法＆罠カードゾーンに置きます。

**2** 素材モンスターを墓地に置いた後、エクストラデッキから該当する融合モンスターを探し、モンスターカードゾーンに表側攻撃表示または表側守備表示で置きます。最後に「融合」カードを墓地に置いて融合召喚終了です。

**3** 融合モンスターを使用する場合は、あらかじめデュエル開始前にデッキを用意し、エクストラデッキゾーンに裏向きにセットします。融合召喚に必要なカードはメインのデッキに入れておきましょう。

「融合」カード

## 儀式モンスター

儀式モンスターカードとは、特定の儀式魔法カードと、一定の条件を満たすモンスターカードをリリースすることによって特殊召喚するモンスターです。儀式モンスターはメインのデッキの中にあり、儀式魔法カードとともに手札にそろわないと特殊召喚できません。融合モンスター同様に、全体的に攻撃力・守備力が高く、特殊な能力を持つものもいます。

## [儀式召喚の手順]

**1** 手札に対になった儀式魔法カードと儀式モンスターカード、そして儀式魔法カードに記載されているレベルを満たすモンスターがフィールドまたは手札の中でそろっているときに、儀式魔法カードを発動。発動を宣言して、儀式魔法カードを魔法＆罠カードゾーンに置きます。

**2** 儀式魔法カードの発動に成功したら、フィールド、手札のモンスターの中から、レベル合計が儀式魔法カードの指定したレベルの数になるようにモンスターをリリースして墓地に送ります。

**3** モンスターを墓地に送った後、手札から儀式モンスターをフィールドへ表側攻撃表示か表側守備表示で出します。最後に儀式魔法カードを墓地に送って儀式召喚終了です。

儀式魔法カード

## モンスターの召喚

モンスターを出す方法には以下の種類があり、1ターンに1度のみの召喚と回数制限のない召喚に分かれています。また、召喚・セットを「通常召喚」と呼ぶのに対して、特殊召喚モンスターとカード効果による特殊召喚を「特殊召喚」と呼んで大別しています。

1ターンにどれか1度だけ可能

### ■召喚（アドバンス召喚）

手札からそのままフィールドに表側攻撃表示で出す、もっとも一般的な召喚方法です。通常モンスターや特に召喚方法に制限のない効果モンスターは、すべてこの方法で召喚します。ただしレベル5以上のモンスターについては、召喚前に自分のフィールド上の別のモンスターをリリース（墓地に送ること）しなければなりません。これを「アドバンス召喚」と呼びます。レベル5、6のモンスターは1体、7以上のモンスターは2体をリリースする必要があります。

| レベル5・6 | レベル7以上 |
| --- | --- |
| 1体をリリース | 2体をリリース |

### ■セット

召喚と同じ要領で、フィールド上に裏側守備表示で置くことを「セット」といいます。高レベルモンスターをセットする場合にも同じようにリリースする必要があります。

1ターンに何度でも可能

## ■反転召喚

フィールド上に存在する裏側守備表示のモンスターを、プレイヤー自らが表側攻撃表示にすることを「反転召喚」といいます。反転召喚では、裏側守備表示から表側守備表示にすることはできません。

また、セットされたモンスターをそのターンに反転召喚することはできません。効果モンスターは、基本的に表側表示になってから効果を使用できます。

## ■特殊召喚

特殊な手順を踏んでモンスターを出すことを「特殊召喚」といいます。融合モンスターや儀式モンスター、シンクロモンスター、そして召喚条件が定められている効果モンスターなどがこれに当てはまり、これらのモンスターをまとめて「特殊召喚モンスター」と呼びます。

特殊召喚は特に指定がない限り、表側攻撃表示か表側守備表示でフィールドに出します。

## ■カード効果による特殊召喚

カードの効果によってモンスターをフィールドに出す方法です。特殊召喚モンスターの特殊召喚とは区別されています。

またこの方法では、手札やデッキの中にある特殊召喚モンスターと、定められた方法で召喚されずに墓地に存在する特殊召喚モンスターは召喚できません。

# 魔法・罠カード

## カードの見方

## 1 カード名

モンスターカード同様、同名カードは同じカードとみなし、各デッキに合わせて３枚まで入れることができます。

## 2 カードの種類

モンスターの属性アイコンの代わりに、それぞれ魔法カードは「魔」、罠カードは「罠」の種別アイコンで表示しています。

## 3 効果アイコン

魔法・罠カードの基本的な効果を６種類に分けてアイコン化して表示しています。種類が豊富な魔法・罠カードですが、このアイコンを見れば簡単にその効果を判別することができます。アイコンのついてないカードは、「通常魔法」「通常罠」と呼ばれます。

装備

フィールド

速攻

儀式

永続

カウンター

## 4 効果説明

各カードの発動条件とその効果が記されています。ここをよく読んで、魔法・罠カードを正しく使用してください。

## 5 カードナンバー

パックシリーズと、そのシリーズ内での通し番号が記されています。カード整理やデータ検索の際にはここを見ると便利です。

## «魔法カード

魔法カードは基本的に自分のメインフェイズで使うことのできるカードで（速攻魔法を除く）、さまざまな効果であなたの戦いをサポートします。カード破壊やモンスターの強化など攻撃的で強力な効果が多く、速攻魔法以外は自分のターンでのみの発動となりますが、自分でタイミングを計って発動できるのが魅力です。

### [通常魔法]

通常魔法は、発動後にカードは破壊されすぐに墓地に送られる使いきり効果の魔法です。使用手順は、発動宣言と一緒にそのカードをフィールドに置きます。発動に成功したら、効果の処理を行います。処理が終わった後に魔法カードは破壊され、墓地に送られます。

### [儀式魔法]

儀式モンスター1体につき1枚存在する、儀式召喚専用の魔法です。使用手順は通常魔法と同じになります。

## [永続魔法]

発動後もフィールドに残り続けその場から離れるまで効果を発揮し続ける魔法カードです。

一枚のカードで長時間の効果を期待できるのが魅力ですが、フィールドから離れてしまうと効果を発揮できずに終わる可能性も持っています。

## [装備魔法]

1体のモンスターに効果を与え、発動後もフィールドに残り続けます。

表側のモンスターに重ねるように置きますが、自分の魔法&罠カードゾーンの1枚として数えます。

## [フィールド魔法]

専用のフィールドカードゾーンに置かれる魔法。発動後もフィールドに残り続けます。新たなフィールド魔法が発動すると古いカードは自動的に破壊されてしまいます。

## [速攻魔法]

相手のターンでも発動できる特殊な魔法カードです。基本的にどんなタイミングでも発動可能ですが、相手ターンで発動する場合はあらかじめ魔法&罠カードゾーンにセットしておかなければなりません。ただし、セットしたターンにそのカードを発動することはできません。

## 罠カード

罠カードは魔法カードと同じくさまざまな効果で戦いをサポートします。しかし、魔法との大きな違いは、相手ターンに効果を発動できる点です。魔法カードが攻撃的な効果が多いのに対し、罠カードは妨害、不意打ちといった効果が多いのも特徴です。ただし、相手の出方にあわせて発動するため、使いどころが難しいカードです。

## [通常罠]

罠カードの使用手順は、基本的に一度フィールドに伏せなければならず、セットしたターンで発動することはできません。それ以降はどちらのターンでも発動できるようになります。

使いきり効果の通常罠は、通常魔法と同じく効果の処理が終わると破壊され墓地に送られます。発動すると効果が妨害されにくいのも同様です。しかし罠カードには、セットしたターンや発動条件がそろう前に相手に破壊されてしまう可能性が常にあるため、その使用については相手との駆け引きが重要になります。

## [永続罠]

永続魔法と同じように、発動後はフィールドに残り続けて継続して効果を発揮する罠カードです。また、永続罠カードの中には、効果モンスターの起動効果や誘発効果と同様の能力を持つカードも存在します。

相手の行動を妨害したり、じわじわと相手にダメージを与えるといった効果が多いのがこのカードの特徴です。

## [カウンター罠]

カウンター罠は、基本的にカードの発動に対して発動する罠カードで、そのカードの発動そのものを無効にしてしまう能力などを持っています。

通常魔法や通常罠など、効果を妨害されにくいカードにも有効ですが、このタイプの罠カードは発動するためにコストが必要となる場合があります。

## ■魔法と罠のセットの違い

魔法カードも罠カードと同じように、フィールドに伏せて出すことが可能です。ただしその後のカードの使い方には大きな違いがあるので注意してください。

魔法カードは伏せて出したターンでもメインフェイズ中なら発動することが可能です。（速攻魔法を除く）しかし相手ターンでは発動することはできず、それ以降は自分のメインフェイズ中のみ発動可能です。

# 対戦方法と勝利条件

## ■対戦方法

このカードゲームでは相手と対戦して、１回勝負がつくことを「デュエル」と呼んでいます。ひとつの勝負では、このデュエルを３回行って勝者を決めます。このデュエルの３回勝負を「マッチ」と呼びます。

マッチでは先に２勝したプレイヤーが勝者となります。１勝２分けの場合は１勝した方が勝者です。また１勝１敗１分け、３分けの場合、そのマッチは引き分けとなります。

## ■デュエルの勝利条件

デュエルはお互いに8000ポイントのライフポイントを持ってスタートします。デュエル中に先に相手のライフポイントを０にした場合、相手がデッキからカードを引けなくなった場合、カードの特殊能力によって勝利が確定した場合が、あなたの勝利となります。おたがいのライフポイントが同時に０になった場合は引き分けとなります。

- 相手のライフポイントを０にする
- 相手がカードをドローしなければならない時にドローができない場合
- 各種カードの効果による勝利

ゲームの遊び方

# デュエルの準備

ここではデュエル開始までの準備の仕方を説明します。以下の4つの手順に従って進めてください。また、コインやカウンターなど、デッキの構成によってこれらのアイテムを使う場合は、あらかじめ用意しておきましょう。

**1**
対戦相手とあいさつをしたら、自分のデッキをよくシャッフルして対戦相手に渡しましょう。おたがいに相手のデッキを受け取ったら、それをかるく切り混ぜます。この行為を「カット」といいます。

**2**
カットがすんだらおたがいにデッキを持ち主に戻しフィールド上のデッキゾーンに置きます。また、融合モンスター、シンクロモンスターカードを使用するプレイヤーは、エクストラデッキをエクストラデッキゾーンに置いてください。

**3**
おたがいに、相手のサイドデッキのカード枚数が15枚以下であることを確認します。このときカードは裏向きのままでかまいません。また1デュエル目以降、デッキとサイドデッキのカードを入れ替えた場合にも、枚数を確認してもらいます。

**4**
ジャンケンをして、勝者が先攻後攻を選択します。なお、次のデュエルの先攻後攻の選択権は、前のデュエルの敗者にあります。最後に、自分のデッキから5枚カードを引いてください。これがデュエル開始時の手札となります。

**先攻からのスタート！**

# ターンの流れ

デュエルの進行は、「ターン」と「フェイズ」という区切りによって進められます。

## ■ターン

ターンとは、各プレイヤーが行動を起こすことのできる順番のことです。この順番はデュエルの準備が整った後、先攻プレイヤーより第１ターンとして始まり、それ以降は後攻プレイヤーとで交互に行います。ターンは、基本的に６つのフェイズで構成されています。

## ■フェイズ

フェイズとは、プレイヤーがそのターンに行う手順を明確に区切ったものです。自分のターンでは右のような順番に従ってフェイズを進めていき、それぞれのフェイズにはプレイヤーの行動に制限があります。次のページからは各フェイズについての説明を行います。

## デュエルの準備

### 先攻プレイヤーのターン

ドローフェイズ

▼

スタンバイフェイズ

▼

メインフェイズ1

▼

バトルフェイズ

▼

メインフェイズ2

▼

エンドフェイズ

バトルフェイズを行わない場合

### 後攻プレイヤーのターン

## ドローフェイズ

一番初めに行われるフェイズです。このフェイズでターンを進めているプレイヤー（以後ターンプレイヤーと呼びます）は、自分のデッキの一番上からカードを１枚引きます。デッキにカードがなく、カードが引けなかった場合は負けとなってしまいます。

ドローを行った後からスタンバイフェイズに移るまでの間に、罠と速攻魔法を発動することが可能です。

| | |
|---|---|
| このフェイズですること | カードを１枚ドローする |
| できること | 罠・速攻魔法の発動など |

## スタンバイフェイズ

フィールド上に「スタンバイフェイズに～する」と書かれているカードが存在する場合、そのカードの処理をこのフェイズで行います。

| | |
|---|---|
| このフェイズですること | このフェイズで発動する各カード効果の処理 |
| できること | 罠・速攻魔法の発動など |

## メインフェイズ1

メインフェイズは、ターンプレイヤーがもっとも自由にカードを使える行動フェイズです。このフェイズでは、モンスターの召喚と表示形式の変更、各カードの効果発動と魔法・罠カードのセットなどができます。各行動についてはどういった順番で行ってもよいですが、行動によっては行う回数に制限が設けられているものがあります。

### このフェイズでできること

[モンスターの召喚]
反転召喚、特殊召喚は1ターンに何度でも行うことができますが、召喚（アドバンス召喚）とセットについては、どちらか1度しか行うことができません。これはメインフェイズ2も含めた制限回数です。

[モンスターの表示形式の変更]
モンスターの反転召喚および表側攻撃表示・表側守備表示への変更がこれに当てはまり、フィールド上のモンスター1体につき一度だけ行うことができます。基本的にこのターンにフィールド上に出たモンスターは、表示形式を変更できません。また、メインフェイズ1で表示形式を変更していなくても、バトルフェイズで攻撃に参加したモンスターは、メインフェイズ2では表示形式を変更できません。

[各カードの効果発動]
基本的にメインフェイズで発動できる魔法・罠・モンスター効果については、手札やコストの許す限り、何度でも発動することが可能です。

[魔法・罠カードのセット]
発動中のカードを含めて、最大5枚までセットすることができます。（フィールドカードゾーンを除く）

## バトルフェイズ

フィールド上のモンスターカードを使って戦闘を行うフェイズです。このフェイズはさらに「ステップ」に区切られており、定められた手順によって進められます。

バトルフェイズは必ず行わなければならないフェイズではありません。フィールド上にモンスターがいる場合でも、プレイヤーの判断でバトルフェイズを行わずにエンドフェイズへと進めることができます。

| このフェイズでできること | モンスターの戦闘、罠・速攻魔法の発動 |
|---|---|

### 「バトルフェイズの流れ」

1 スタートステップ
↓
2 バトルステップ ⇄ 3 ダメージステップ
↓
4 エンドステップ

バトルフェイズは4つのステップに区切られており、図のような順番で進められます。バトルステップとダメージステップは、可能な限り繰り返すことができます。

## 1 スタートステップ

バトルフェイズに入るための宣言を行うステップです。ターンプレイヤーはバトルフェイズに入る場合は、「バトルフェイズに入ります」と宣言しましょう。

ただし、先攻プレイヤーの第1ターンだけは、ルール上バトルフェイズを行うことができません。第2ターンの後攻プレイヤーから行うことが可能になります。

## 2 バトルステップ

自分フィールド上の表側表示モンスターの中から、攻撃させたいモンスターを１体と、攻撃目標となる相手モンスターを１体選んで攻撃宣言します。相手モンスターがいない場合は、相手プレイヤーを直接攻撃することが可能です。宣言が終了するとダメージステップに移行します。ダメージステップが終了すると再びバトルステップに戻り、上記の順を可能な限り繰り返します。ただし、攻撃は基本的にモンスター１体につき１度までです。

## 3 ダメージステップ

ダメージ計算を行い、戦闘結果を導き出すステップです。進行については、37ページ以降の「モンスター戦闘のルール」を参照してください。ダメージステップが終了すると再びバトルステップに戻ります。

## 4 エンドステップ

バトルステップとダメージステップを繰り返し、攻撃させたいモンスターがいなくなったらエンドステップに入ります。「バトルフェイズを終了します」と相手に宣言し、バトルフェイズを終了します。

## ■バトルステップの「巻き戻し」

バトルステップにおいて、攻撃モンスターと攻撃目標モンスターを宣言後、カード効果などによって攻撃目標モンスターがいなくなったり、新たな相手モンスターが出現する場合があります。

この時「巻き戻し」が発生します。ターンプレイヤーは、攻撃目標を新たに選び直すことができます。そのモンスターの攻撃自体を取りやめることもできますが、その場合このターンでは同じモンスターで再度攻撃ができなくなるので注意して下さい。

**攻撃モンスターと攻撃目標モンスターを宣言**

▼

**その後ダメージステップ前に相手フィールドのモンスターの数が変化**

▼

**「巻き戻し」発生！攻撃目標モンスターを選び直す**

## メインフェイズ2

メインフェイズ2は、バトルフェイズを行った場合のみ発生します。ここでできる行動は基本的にメインフェイズ1と同じですが、1の時点で回数制限のある行動をしてしまった場合は、2ではその行動をすることはできません。

バトルフェイズの結果をふまえた上で、モンスターの補充や魔法・罠の発動、セットを検討しましょう。次の相手のターンに備えるのが、このフェイズの役割といえます。

| このフェイズでできること |
|---|
| モンスターの召喚など<br>モンスターの表示形式の変更<br>各カードの効果発動<br>魔法・罠カードのセット |



## エンドフェイズ

ターンの終了を宣言し、フィールド上に「エンドフェイズに～する」と書かれているカードが存在する場合、そのカードの処理をこのフェイズで行います。このフェイズ終了時にターンプレイヤーの手札が6枚を超えている場合、自分で6枚になるようにカードを選んで墓地に捨てます。

| | |
|---|---|
| このフェイズですること | このフェイズで発動する各カード効果の処理<br>手札枚数の調整 |
| できること | 罠・速攻魔法の発動など |

# モンスター戦闘のルール

## 戦闘処理時(ダメージステップ)の注意

ダメージ計算の処理を優先的に行うダメージステップでは、カードの発動制限が存在し、リバース効果の処理タイミングも通常とは違うので注意してください。

### ■カード発動制限

ダメージステップでは、基本的にモンスターの攻撃力・守備力を増減させる効果を持つカードと、カウンター罠以外は発動することができません。またこれらのカードが発動できるのは、ダメージステップが始まり、ダメージ計算が始まるまでの間のみです。

### ■裏側表示への攻撃

裏側守備表示のモンスターを攻撃した場合、ダメージステップでそのモンスターをリバースし表側守備表示にします。その後、そのモンスターの守備力を確認しダメージ計算に移ります。

### ■リバース効果の発動

攻撃された裏側守備モンスターがリバース効果モンスターだった場合リバース効果が発動しますが、効果の発動と処理はダメージ計算を行った後になります。この時対象モンスターを選択して発動するリバース効果だった場合は、ダメージ計算によって破壊が確定したモンスターを対象に選択できません。

## ダメージの判定

戦闘ダメージの計算方法は、攻撃目標となる相手モンスターの表示形式で変化します。攻撃表示の場合は相手モンスターの攻撃力を、守備表示の場合は守備力を自分の攻撃モンスターの攻撃力と比べて判定します。

### 相手攻撃表示モンスターに攻撃した場合

**攻撃モンスターの攻撃力** VS **相手攻撃表示モンスターの攻撃力**

**勝ち**

・相手モンスターの攻撃力より自分のモンスターの攻撃力が高かった場合、相手モンスターを破壊して墓地へ送ります。
・上回った攻撃力分の数値をダメージとして相手のライフポイントに与えます。

**引き分け**

・相手モンスターの攻撃力と自分のモンスターの攻撃力が同じだった場合、相打ちとなって両方のモンスターが破壊されてしまいます。
・お互いのプレイヤーにダメージはありません。

**負け**

・相手モンスターの攻撃力より自分のモンスターの攻撃力が低かった場合、自分のモンスターを破壊して墓地へ送ります。
・上回った相手モンスターの攻撃力分の数値がダメージとして自分のライフポイントから引かれます。

## 相手守備モンスターに攻撃した場合

| 攻撃モンスターの攻撃力 | VS | 相手守備表示モンスターの守備力 |
| --- | --- | --- |

**勝ち**

・相手モンスターの守備力より自分のモンスターの攻撃力が高かった場合、相手モンスターを破壊して墓地へ送ります。
・お互いのプレイヤーにダメージはありません。

**引き分け**

・相手モンスターの守備力と自分のモンスターの攻撃力が同じだった場合、両方のモンスターに影響はありません。
・お互いのプレイヤーにダメージはありません。

**負け**

・相手モンスターの守備力より自分のモンスターの攻撃力が低かった場合、両方のモンスターに影響はありません。
・上回った守備力分の数値がダメージとして自分のライフポイントから引かれます。

## 相手フィールドにモンスターが存在しない場合

相手フィールドにモンスターが存在しない場合、モンスターは相手プレイヤーを直接攻撃することができます。直接攻撃に成功した場合、モンスターの攻撃力がそのままダメージとして相手のライフポイントから引かれます。

# チェーンとスペルスピード

## チェーンとは？

「チェーン」とは、魔法や罠カードなどの応酬をスムーズに解決するためのシステムで、1枚のカードの発動に対応して別のカードを発動させる行為のことをいいます。

カードが効果を発動した時、相手プレイヤーはそれに対して、必ずチェーンするチャンスを与えられます。ここで相手がチェーンするかどうかを確認せずに、処理を進めてしまわないように注意してください。相手がチェーンをした場合、今度は自分がチェーンをすることが可能になります。相手がチェーンしなかった場合は、自分のカードを自分自身でチェーンすることも可能です。

こうしてチェーンは可能な限り積み重ねることができ、おたがいにチェーンをしなくなった時、最後にチェーン発動されたカードから順に効果の処理をしていきます。

## スペルスピード

「スペルスピード」とはカードの効果スピードのことです。これはチェーンに関係していて、発動したカードよりも対応するカードのスペルスピードが遅いとチェーン発動することはできません。

各カードのスペルスピードは42ページで紹介しますが、大別すると効果モンスター・魔法カード→速攻魔法カード・罠カード→カウンター罠の順に速い効果となります。

## チェーンのしくみ

処理順番

[チェーン終了]

[チェーン4]
チェーン3に対応して使用した、スペルスピード2・3のカード

[チェーン3]
チェーン2に対応して使用した、スペルスピード2・3のカード

[チェーン2]
チェーン1に対応して使用した、スペルスピード2・3のカード

[チェーン1]
最初に使用した、スペルスピード1・2のカード

発動順番

　チェーンは上図のように、最初に発動したカードを「チェーン1」とし、チェーン発動するごとにチェーン2、3…とチェーンブロックが積み上げられていきます。
　チェーン発動が終了すると効果の処理に入り、最後に発動したチェーンから順に効果の処理を行っていきます。

## スペルスピード一覧

魔法や罠、効果モンスターの効果にはスピードが設定されています。スペルスピードは1から3まで存在し、対応するカード以上のスピードがないとチェーン発動することができないので注意してください。

### ■スペルスピード1

・通常魔法　・装備魔法　・フィールド魔法
・永続魔法　・儀式魔法　・効果モンスター

スペルスピードの中では一番遅く、ほかのどの発動に対しても自発的にチェーン発動ができないカードです。そのため、基本的にはチェーン2以上になることはありません。

### ■スペルスピード2

・速攻魔法　・通常罠　・永続罠
・効果モンスター（誘発即時効果）

スペルスピード1とスペルスピード2に対してチェーンが可能なグループです。タイミングを選ばずに発動できるカードや相手ターンでも発動できるカード等が当てはまります。

### ■スペルスピード3

・カウンター罠

どのスピードに対してもチェーン可能なもっともスペルスピードが速いカードです。これに対応できるのは同じスペルスピード3のものだけです。

## チェーンの例

[例] プレイヤーAが「大嵐」を使用したのに対応し、プレイヤーBが伏せてあった「マジック・ジャマー」を発動。さらにプレイヤーAが対応し、「盗賊の七つ道具」を発動しました。

**ーこの場合、チェーンは以下のように積まれます。ー**

| | |
|---|---|
| チェーン **3** | **[盗賊の七つ道具]** スペルスピード3<br>「マジック・ジャマー」の効果を無効にする。 |
| チェーン **2** | **[マジック・ジャマー]** スペルスピード3<br>「大嵐」の効果を無効にする。 |
| チェーン **1** | **[大嵐]** スペルスピード1<br>フィールド上の魔法・罠を全て破壊する。 |

まず、チェーン3の「盗賊の七つ道具」を最初に処理し、「マジック・ジャマー」の発動が無効になります。

次にチェーン2の「マジック・ジャマー」の処理ですが、先の「盗賊の七つ道具」の効果で不発に終わりました。

したがって「マジック・ジャマー」の効果で無効にされるはずだった、チェーン1の「大嵐」の効果は無事処理され、最初の目的通り、フィールド上の魔法・罠はすべて破壊されました。

## ターンプレイヤーの優先権

各フェイズやステップでカードを最初に発動する権利は、常にターンを進めているターンプレイヤーにあります。これをターンプレイヤーの「優先権」といいます。

相手プレイヤーは、ターンプレイヤーが優先権を持っている限り、自動的に発動する誘発効果やリバース効果以外は、先にカードを発動することができません。「優先権を行使してカードを発動した場合」と「優先権を放棄した場合」、優先権は自動的に相手プレイヤーに移ります。フェイズやステップを進める前には必ず優先権を放棄しなければいけません。

これをデュエル中に厳密に行うとすると、フェイズやステップの終了前ごとに優先権の放棄を宣言し、相手のカードの使用を確認しなければなりません。ただし、実際のデュエルではゲームをスムーズに進めるため、フェイズやステップの終了宣言に優先権の放棄の意も含めています。

したがって、フェイズなどの終了を宣言した時、相手プレイヤーは「それでは終了前にこのカードを発動します」と言いカードを使用することが可能で、これはターンプレイヤーが優先権を放棄したため、相手プレイヤーが優先権を行使したという形になります。

- カード発動の優先権はターンプレイヤーにある
- カード発動後、ステップやターンの終了宣言時に優先権は相手プレイヤーに移る

# その他のルール

## ■禁止・制限カード

基本的に、デッキ（エクストラデッキ・サイドデッキを含む）に入れる事のできる同名カードの枚数は合計３枚までですが、公式大会などで行われる公式のデュエルでは、カードによってデッキに入れる事ができる枚数を制限しているものがあります。

制限には３種類あり、３種類の枠の中に設定されたカードはデッキに入れる事ができる同名カードの最大枚数が設定されています。

**[禁止カード]**
デュエルでは使用不可。

**[制限カード]**
同名カードは１枚まで。

**[準 制限カード]**
同名カードは２枚まで。

なお、制限カードのリストは「遊戯王オフィシャルカードゲーム公式ホームページ」にて発 表され、適時更新されています。大会に参加する場合には事前に確認し、デッキを調 整しておきましょう。

**【 公式ＨＰアドレス 】www.yugioh-card.com**

## ■モンスタートークン

モンスタートークンとは、カードの効果で生み出されたモンスターのことです。カードではないのでデッキに入ることはなく、破壊されたら墓地には行かずデュエルから取り除かれてしまいます。

実際にフィールドへ出すときは、コインやカードプロテクターなど（攻撃・守備表示ができるものにしましょう）をトークンとしてモンスターカードゾーンに出してください。トークンは、モンスターの５枚制限の１枚として数えられます。また、表示形式は表側 攻撃表示と表側 守備表示のみです。

## ■公開情報

「手札の枚数」「墓地のカード」「現在のライフポイント」等は公開 情報であり、お互いにいつでも確認することができます。

手札枚数やライフポイントを聞かれたプレイヤーは、正確に相手に伝えなければいけません。また、墓地については相手の墓地でも手にとって確認することができますが、その前に相手に一声かけてから行うのがマナーです。また、墓地を確認する際はカードの順 番を変えてはいけません。

## ■お互いに同時に行動する場合

「お互いにカードを１枚ドローする」というような、お互い同時に同じ処理を行う効果の場合ではターンプレイヤーが先に効果の処理を行います。上 記の効果では、ターンプレイヤーがカードを１枚ドローした後、もう一方のプレイヤーがカードをドローすることになります。

## ■同時に複数のカードが発動した場合

スペルスピード１である誘発効果などが同じタイミングで発動してしまった場合は、特別にチェーン処理で効果を解決していきます。

まずはターンプレイヤーの効果からチェーンをはじめます。ひとつしかない場合はそれがチェーン１となり、複数存在する場合はターンプレイヤーが選択して自分の効果でチェーンを作ります。

その後は相手プレイヤーがそのチェーンに自分の効果を重ねていきます。つまり、非ターンプレイヤーの効果から処理が行われていくことになります。

## ■「YU-GI-OH! TRADING CARD GAME」シリーズについて

英語表記の「YU-GI-OH! TRADING CARD GAME」シリーズは、日本語表記のカードと混ぜて遊ぶことが可能です。ただし、カード裏面のデザインが異なるため、一緒に使用する場合は裏面が見えないカードプロテクターを装着しましょう。カードの日本語名と英語名の対応表は、公式ホームページ（www.yugioh-card.com）で確認できます。

## ■○○カウンターについて

特定のカードの効果などによって指定されるカードに置く目印になります。カウンターには様々な種類があり、それぞれのカウンターを必要とするカードの効果によって様々な効果が適用されます。なお、基本的にそれぞれのカウンター自体には効果はありません。

## ■ルールと効果が矛盾している場合

基本ルールとカードの効果が矛盾している場合、基本的に各カードの効果が優先されます。例えば基本ルールではモンスターは1ターンに1回しか攻撃できませんが、カードの効果によって2回攻撃できるようにすることも可能です。

## ■チェーンができない行動

チェーンはカード（効果）の発動に対して行う行動です。「モンスターの各種召喚」「リリース」「コスト」はカード（効果）の発動ではないので、これに対してチェーンをすることはできません。

## ■生け贄召喚とは

本書にて解説されている「マスタールール」における「アドバンス召喚」の事を指します。カードに記載されている「生け贄召喚」は、ルール上「アドバンス召喚」としてゲームを進行させます。

## ルール用語辞典

### ●リリース(生け贄に捧げる)

モンスターの召喚や効果の発動コストのひとつで、基本的にモンスターカードを墓地に送ることを指します。コストとなるリリースはカードの発動宣言の前に行います。この方法で墓地に送られたモンスターは「破壊」扱いにはなりません。

### ●カードの効果

魔法・罠・効果モンスターの効果など、カードに記された特殊能力全般を指します。コストを払う行為や、戦闘によるモンスターの破壊などはこれに当てはまりません。

### ●カードをめくる

「カードをめくる」とは、基本的に伏せてあるカードの正体を確認するだけの行為を指します。リバースモンスターなどは効果が発動しません。確認が終わった後は、基本的に元にあった場所に再び伏せて戻します。

### ●ゲームから除外する(取り除く)

使用済みのカードは通常すべて墓地に送られますが、カードの効果によってゲームから除外されてしまうとデュエルフィールドの外へ隔離され、除外されたカードに適用される効果を使用しない限り、このデュエル中では使用できなくなってしまいます。除外されたカードは次のデュエルからデッキに戻して使用することができます。

## ●コストを払う

モンスターの召喚や効果の発動をするために、手札やライフポイントなどを払う行為です。コストはカードの発動を宣言する前に払います。たとえカードの発動を無効にされても、払ったコストが戻ることはありません。

## ●コントロール

カードを操作できる権利です。1枚のカードに対して、現時点でこの権利を持っているプレイヤーをこのカードの「コントローラー」と呼びます。基本的に自分のフィールド上にあるカードは、あなたのコントロール下にあります。しかし、カードの効果によってコントロールを奪われると、カードは相手フィールドに移ってしまいます。ただし、コントロールを奪われたカードが墓地や手札、デッキなどに戻る場合は、すべてデュエルスタート時のカードの持ち主のところへ戻ります。

## ●シャッフル

カードを切り混ぜることです。シャッフルの方法に規定はありませんが、途中でカードの中身を見たり、カードを選り分けてからシャッフルするなどの作為的な行為は、一切してはいけません。

## ●「する」と「できる」

カード説明では、「～する」と「～できる」という表現が使われていますが、これには違いがあります。「～する」は必ず行わなければならない効果、「～できる」は実行するかしないかをプレイヤーが選択できる効果であることを意味します。

## ●セット

各種カードを裏側に伏せてフィールドに出すことをセットといいます。モンスターカードは裏側守備表示で出すことをセットと呼びます。

## ●戦闘ダメージ

戦闘ダメージとは、バトルフェイズで行われるモンスターの戦闘で発生したプレイヤーやモンスターへのダメージを指します。魔法カードなどによる、効果によるダメージとは区別されています。

## ●装備カード

基本的には装備魔法カードのことを指しますが、カードの効果によって罠カードやモンスターカードも装備魔法カードのように装備することがあります。これらも含めて「装備カード」と呼びます。

## ●装備モンスター

装備カードを装備しているモンスターです。このモンスターが破壊されてしまうと、装備カードは対象を失い破壊され墓地に送られてしまいます。

## ●対象をとる(指定する)効果

対象をとる効果とは、効果を与える目標を選択して発動する効果のことを指します。不特定のカードに効果を与えるものや、効果の処理時に目標が決定される効果は「対象をとる効果」ではありません。

## ●直接攻撃

モンスターがプレイヤーを直接攻撃することです。モンスターの攻撃力がそのままプレイヤーのダメージになります。

## ●ドローのカウント

「カードをドローする度に～する」といった効果の際に適用されるドローのカウントは、効果１回につき「ドローを１回した」という扱いになります。例えば「カードを２枚ドローする」という効果の場合、ドローカウントは１回です。カードを引いた枚数でカウントされることはないので注意してください。これは、「カードを捨てる度に」「ダメージを受ける度に」などの効果でも同じカウント方法を適用します。

## ●破壊

モンスターの戦闘やカードを破壊する効果によって、カードが墓地に送られることを指します。フィールドから手札やデッキに戻ったり、コストとしてカードを墓地に送る行為は「破壊」には当てはまりません。

## ●フィールド上のカード

カードの効果に表記されている「フィールド上のカード」とは、基本的に墓地とデッキ、エクストラデッキを除いたデュエルフィールド上のすべてのカードを指しています。

## ●墓地に送る

あらゆる方法でカードが墓地に置かれることを指します。カードが破壊されて墓地へ行く、手札を捨てる、モンスターをリリースするなど、すべて「墓地に送る」に含まれます。

## ●墓地に捨てる

エンドフェイズで手札調整の際にカードを墓地に置くこと、またカードを捨てる効果によって手札のカードを墓地に置くことなどを指します。

## ●元々の攻撃力(守備力)

カードの効果テキストで使用される「元々の攻撃力」とは、基本的にはモンスターカードに記載された攻撃力の数値を指します。装備魔法カードやその他のカードの効果で増減した数値は含まれません。また、攻撃力や守備力に「?」と表記されたモンスターの場合、元々の攻撃力や守備力は「0」として扱います。

## ●ランダム

無作為にカードを選択することです。カードの中身を判別できなければその方法に決まりはありませんが、カードの内容がわからない相手プレイヤーに選んでもらう方法が一般的です。

## 発売元

株式会社コナミデジタルエンタテインメント
〒107-8324 東京都港区赤坂9-7-2


遊び方・ルールに関するお問い合わせは
**遊戯王OCG事務局**
ナビダイヤル **0570-001-573**
(ナビダイヤルをご利用いただけない方：03-5771-0518)
受付時間：10時～18時まで
定 休 日：毎週火曜日(祝日の場合は営業)

商品に関するお問い合わせは
**お客様相談室**
ナビダイヤル **0570-086-573**
(ナビダイヤルをご利用いただけない方：03-5771-0517)
受付時間：平日10時～18時まで

電話番号は、お間違えのないようにおかけください。

遊戯王オフィシャルカードゲームホームページ
http://www.yugioh-card.com


遊戯王ファイブディーズ オフィシャルカードゲーム
公式ルールブック VERSION 3.0
2008年6月21日　発行